

O Ensino Noturno: A Grande Questão

Não são poucas as críticas feitas, especialmente por educadores, ao processo educacional brasileiro, sobretudo nos últimos vinte anos.

Aponta-se a política educacional, que priorizou a expansão quantitativa em detrimento da qualidade, como sendo a principal culpada pelo baixo nível do ensino.

A situação não é nova, mas aparenta não incomodar aqueles que determinam os rumos da política educacional e que parecem compactuar com esse estado de coisas, criando mecanismos de adaptação, em vez de propor mudanças que possam melhorar o processo de ensino brasileiro. Até mesmo os profissionais da Educação se mostram, muitas vezes, conformados com esta situação, de tal sorte que os movimentos reivindicatórios expressam, em sua maioria, mais uma tendência corporativista do que uma consciência profissional amadurecida no sentido de uma reformulação do processo educacional em geral e, particularmente, da Escola.

Propagam-se inúmeras idéias em Educação e surgem novas tendências praticadas como verdadeiros modismos, fruto de influências estrangeiras e que, muitas vezes, são

'Professora Doutorada Pontifícia Universidade Católica de São Paulo- PUC/SP.

inadequadas à realidade do nosso país. Apesar das novas idéias, na prática observam-se técnicas inadequadas de ensino, em sua maioria procedimentos tradicionais, de tal maneira que a ação docente acaba por constituir-se em uma série de atividades de rotina, sem qualquer sentido ou interesse e, ainda mais, sem revelar questionamento aos padrões educacionais vigentes.

No fundo, a preocupação da Escola, e particularmente dos professores, tem sido o cumprimento de programas, nem sempre adequados à realidade, e que os torna repetitivos e desinteressantes. Soma-se a esta situação a existência de propostas curriculares elaboradas por especialistas, mas que não conseguem atingir a grande maioria dos docentes, devido às defasagens existentes no processo de formação. Com isso, cria-se grande redoma em torno da Escola, que a separa da sociedade na qual se insere, tornando-a alienada e sem razão de ser.

Para que serve tal tipo de Escola? Quem se beneficia com ela? A que interesses atende? Até que ponto é possível torná-la mais interessante e mais próxima da realidade do aluno?

A verdade é que, do ponto de vista da sociedade atual, a Escola é de pouca serventia quanto aos conhecimentos que se propõe ensinar, pois se limita a transmitir conteúdos inadequados e sempre da mesma maneira.

A situação é ainda mais séria em se tratando do ensino noturno. Por que, na realidade, tanto se critica o ensino noturno? Que características o diferenciam do ensino diurno?

O ensino noturno é uma grande falácia da legislação brasileira, pois sob a égide da expansão da escolaridade e da suposta democratização do ensino, ele foi criado por interesses políticos, garantindo o cumprimento da obrigatoriedade do ensino, aparentando oferecer à população mais oportunidades de Educação.

A expansão do número de escolas não foi suficiente, no início da década de 70, para demonstrar o cumprimento de uma nova legislação de ensino, mesmo porque elas não conseguiam atender à demanda; era preciso que se multiplicassem os turnos, tornando os prédios escolares menos ociosos. Daí surgiu o grande problema: o ensino noturno.

O aumento do número de prédios e de turnos não se fez acompanhar da criação de recursos necessários que fornecessem à população um ensino de qualidade. O mesmo poder-se-ia dizer das condições de trabalho oferecidas aos docentes. Essa nova realidade minava o ensino em suas bases, deteriorando a sua qualidade, de modo especial no período noturno.

Esse turno se caracteriza por uma clientela menos favorecida economicamente, formada em sua maioria por trabalhadores e por alunos que tiveram de deixar os estudos no diurno à espera de um emprego; talvez seja esta uma das razões pelas quais ele nunca mereceu atenção das autoridades competentes.

Os alunos do noturno trabalham em média oito horas por dia, chegando à Escola cansados, mal-alimentados, enfrentando grandes distâncias e, pior do que isso, encontrando aulas monótonas e desinteressantes. Muitos vêem o ensino como a única oportunidade de ascensão profissional e social. Triste esperança dessa clientela que carrega o pesado fardo de problemas do ensino...

Ao lado das dificuldades apresentadas pelo aluno estão as do professor, que possui três ou quatro jornadas de trabalho e, cansado, pouco pode oferecer no último período escolar. Com graves deficiências na sua formação, não consegue ministrar boas aulas, além de não possuir tempo suficiente para prepará-las. Estes problemas são agravados pelos baixos salários recebidos, o que dificulta uma contínua atualização.

O despreparo docente é diretamente proporcional à qualidade dos conteúdos ensinados, ministrados sem qualquer reflexão ou adequação à realidade de seus alunos e, o que é pior, sem que se vislumbre qualquer aplicação prática mais imediata. Muito daquilo que se ensina é desnecessário e, por vezes, até inútil. Deve-se lembrar ainda que, embora tenha havido na Escola a multiplicação de turnos, o período de duração das aulas diminuiu, chegando ao limite de trinta e cinco minutos, tempo insuficiente para se realizar um bom trabalho.

Aos problemas arrolados deve-se acrescentar, ainda, o uso contínuo dos mesmos procedimentos metodológicos que, além de se repetirem provocando o desinteresse, fazem com que o aluno simplesmente receba conteúdos, nem sempre adequados e motivadores. O professor se limita ao uso contínuo da aula expositiva, acompanhada de quadro-negro, giz e apagador.

Ministrado inadequadamente, sem oferecer nenhum estímulo e terminando muito tarde, o ensino noturno apresenta um dos mais altos índices de evasão.

Finalmente, é preciso considerar que muitos educandos, dadas as deficiências econômicas pelas quais passam, enfrentam também sérios problemas familiares, que emergem na Escola dificultando a aprendizagem.

Docentes e técnicos ligados à Escola Pública têm-se dedicado nos últimos anos a buscar alternativas que diminuam os problemas do noturno. Algumas medidas adotadas, tão logo postas em prática, demonstraram êxito. Dentre elas estão: a criação da função de professor coordenador para o curso noturno, a implantação das horas de trabalho pedagógico (HTPs) na Escola, a inserção de aulas dobradas do mesmo componente curricular, um período escolar de menor duração e a análise de propostas curriculares para uma possível adoção.

A coordenação do noturno foi uma grande conquista para a Escola Pública, pois é justamente nesse período que ocorrem os maiores problemas de aprendizagem e que há um despreparo maior dos profissionais. A figura do professor coordenador surge

como um ponto de apoio para o trabalho pedagógico da Escola - alguém que deve subsidiar os docentes em suas reflexões sobre a prática.

Ligadas à presença do coordenador estão as horas de trabalho pedagógico, momento por excelência destinado à troca de experiências entre os docentes, à integração, à discussão e ao aprofundamento dos conteúdos, e que acabam por enriquecer o trabalho escolar.

As aulas duplas - "dobradinhas", como são chamadas - também são importantes, por permitirem maior desenvolvimento dos conteúdos e adoção de recursos e alternativas, que de outro modo não seriam possíveis.

A redução do período noturno de quatro para três horas de trabalho é uma tentativa de melhorar o nível de aprendizagem dos alunos e evitar a evasão.

Finalmente, a discussão e adoção das propostas curriculares pode ser um ponto de partida para o início de um trabalho coletivo refletido, que sirva de pesquisa para a Escola e que propicie avanços em relação à qualidade do ensino.

Algumas das medidas apontadas foram adotadas apenas nas Escolas-Padrão -como as HTPs, por exemplo -, mas nada impede que elas sejam estendidas a toda a Rede de ensino público.

Modelos x Alternativas

Para que a Escola possa oferecer à população um ensino de qualidade é preciso repensá-la; para tanto, não é necessário que se tomem medidas legais, mas sim que se realize um trabalho conjunto do corpo docente centrado no processo ensino-aprendizagem.

Não há razão para que a Escola seja um lugar triste e desinteressante; antes de tudo, ela deve ser um lugar agradável, onde os alunos desejem permanecer, contribuindo com o ensino aí ministrado, para a melhoria da qualidade de vida de cada cidadão.

Os docentes devem ter clareza de quem são seus alunos e de suas condições de vida e de trabalho, a fim de que possam pautar no diagnóstico feito a sua proposta pedagógica. Diagnosticar a situação não é garantia de um ensino melhor, pois ele deve ser pensado, bem-planejado, para que possam ser estabelecidos nitidamente os objetivos e selecionados os conteúdos adequados.

O professor deve estar atento para isso e perceber a relação entre o que pretende ensinar e a utilidade desses conteúdos para as experiências de vida dos alunos, não se esquecendo de que, neste processo, a teoria e a prática não podem estar dissociadas; elas são partes integrantes de um todo - o conhecimento.

Nesse sentido, o jogo é um procedimento a ser utilizado na Escola, para o ensino de conteúdos específicos, pois permite a estreita relação entre o teórico e o prático. O jogo envolve ação, movimento, alegria, fazendo com que a aprendizagem seja agradável e significativa. Ele é mais um procedimento a que o professor pode recorrer durante o seu trabalho.

A busca de novas alternativas para o ensino noturno perpassa uma visão mais ampla de educação, levando em conta o fato de que apenas um procedimento novo de nada adianta se não estiver integrado com os objetivos e conteúdos pretendidos. O professor deve, ainda, estar aberto para inovar, refletir e analisar a todo o momento suas práticas, de modo a redimensioná-las para que não se tornem enfadonhas e desinteressantes.

Estar aberto para as mudanças consiste em buscar continuamente novas formas de trabalho, que motivem o aluno, contribuindo para a sua permanência na Escola. Tudo isto envolve uma boa dose de bom-senso, evitando aderir a modismos sem que se tenha tempo de refletir cautelosamente até que ponto se coadunam com o trabalho de cada docente.

Longe de ser um modelo, a atividade lúdica é apenas mais um procedimento de que o professor pode-se utilizar e estará fadada ao fracasso caso venha a ser empregada exaustiva e aleatoriamente, porque não é qualquer jogo que se presta ao desenvolvimento de qualquer conteúdo. A introdução de novas técnicas deve estar sempre acompanhada de fundamentação teórica adequada, de modo a garantir uma tomada de decisão consciente e criteriosa.

O Jogo: Um Processo Dialético

O que é afinal o jogo? A que se presta? Como pode ser utilizado em sala de aula? Quais suas contribuições ao processo ensino-aprendizagem?

São muitas as questões que giram em torno do assunto, mas para que o jogo possa ter um uso adequado na Escola é fundamental que se esclareça o seu conceito, o que por si gera polêmica, pois não há consenso a esse respeito entre seus diversos estudiosos. Os trabalhos de HUIZINGA (1943), CAILLOIS (1958), ROSAMILHA (1979), VIAL (1981), OLIVEIRA (1982), CHATEAU (1987), BOMTEMPO (1987) e BROUGÈRE (1988), dentre outros, são testemunhos disso. BROUGÈRE, por exemplo, em um artigo intitulado *Les Usages de la Notion du Jeu*(2), mostra como o uso do termo é relativamente arbitrário, limitando-se apenas ao vocábulo, sem levar em conta o seu emprego nas diferentes formas de atividade. O termo **jogar** pode designar tanto a competição de um candidato em campanha

(2)G.BROUGÈRE. Les usages de la notion du jeu. In: *Communication au colloque au jeu et jeux graphique dans l'album pour la jeunesse*. Paris: Juillet, 1988. p.1-9.

presidencial, por exemplo, como a atividade do bebê envolvendo diversos objetos que circundam o seu berço.

A palavra **jogo** advém do latim ludus, ludere que designava jogos infantis. Incorporado às línguas românicas, o termo ludus foi substituído por outros - iocus, iocare-, referindo-se também à representação cênica e aos jogos de azar. Gradativamente, ao termo associou-se a idéia de movimento, ligeireza e não-seriedade. Devido ao grande número de ações indicadas pela palavra **jogo**, ela passou a ter diferentes significados, de acordo com a época e o local, chegando a confundir-se com "zombaria", "passatempo", "divertimento", ou mesmo sendo usada como sinônimo de **brinquedo e brincadeira**.

Apesar das várias concepções, o jogo é considerado neste trabalho como um processo dialético, isto é, como uma atividade contraditória por natureza, na qual coexistem características aparentemente antagônicas, como liberdade, regra, imitação, fantasia, realidade, criação, riso e seriedade.

O ato de jogar é, em essência, movimento, porque supõe uma ação, uma dinâmica própria, durante a qual o jogador apresenta mudanças quantitativas em relação ao seu comportamento, aos seus sentimentos, à sua aprendizagem ou à sua forma de expressão. Assim quando oferecemos a uma classe a possibilidade de jogar, os comportamentos de alegria, seriedade, criação, liberdade poderão aparecer simultaneamente.

No "Jogo da Propaganda", por exemplo, que pode ser usado em Língua Portuguesa ao longo das cinco últimas séries do 1º Grau, consistindo na seleção de propagandas de revistas, cujas legendas são retiradas e reescritas em fichas isoladas, para que os alunos aliem o desenho ao enunciado verbal, pode-se observar entre os participantes momentos de descontração e de riso na elaboração de alguma relação equivocada e engraçada, seguidos por momentos de extrema seriedade, quando os alunos se envolvem para a realização de suas descobertas.

No "Jogo do Autorama", em que se propõe uma série de questões para serem resolvidas por grupos e aquele que conseguir maior número de acertos obterá mais pontos, pode-se observar a manifestação de alegria pelos alunos, externada pela possibilidade de vitória, o que torna o jogo sério e interessante.

Situações como essas nos levam a concordar com HENRIOT (1983), ao demonstrar que o jogo tem uma estrutura própria por consistir em um sistema de regras que impõem uma determinada ordem às formas socialmente produzidas. Isto significa que possui um sistema de relações e obrigações, cuja principal característica é a tomada de decisão daquele que joga, além de ser inquietante, gratuito e alegre.

O jogo cria uma predisposição para aprender, porque desafia, liberta, enquanto normatiza, organiza e integra.

A atividade lúdica é educativa quando, além do interesse, oferece condições de observação, associação, escolha, julgamento, emissão de impressões, classificação, estabelecimento de relações. O que importa, porém, é a possibilidade de tomar decisões. Todo jogo é, por princípio, educativo, mas se realizado livremente torna-se mais divertido, prazeroso, mutável e arriscado.

Qualquer tipo de jogo que seja desenvolvido na Escola é importante, porém o que mais interessa é o "jogo didático", isto é, aquele usado com a finalidade de trabalhar determinado conteúdo.

Algumas modalidades de jogos são praticadas durante as aulas de Educação Física, mas há outras adequadas à especificidade de cada disciplina.

A conhecida brincadeira "Rabo do Gato", comum nas aulas de Educação Física, em que os alunos recebem tiras de papel crepom (rabos) de duas cores e correm pelo pátio para fugir do pegador, pode ser usada simultaneamente nas aulas de Matemática, para ensinar teoria dos conjuntos, classificação, seqüenciação e as operações de adição e subtração, especialmente no Ciclo Básico.

Em outra atividade, denominada "Descubra de Onde Vem", objetos de diversas procedências são embrulhados na forma de presentes e escondidos na classe; uma vez encontrados, os alunos devem perceber, através da embalagem, a forma, a textura, o odor, para depois realizarem uma pesquisa sobre o local de onde provêm. Este jogo pode ser utilizado em Geografia, História (buscando saber como surgiu), Ciências (investigando qual é a sua composição), Matemática (verificando suas formas geométricas ou peso) e Língua Portuguesa (descrevendo-a). É uma atividade que envolve diversos componentes curriculares.

O Grande Preconceito

O que leva a atividade lúdica a ser ignorada na Escola?

São inúmeras as razões que impedem o seu uso na Escola, mas todas elas giram em torno de um eixo central: o preconceito sobre o assunto.

A sociedade atual, caracterizada pelo consumo, encara o trabalho como algo sério, uma vez que ele gera lucros. Como o jogo se opõe ao trabalho produtivo - portanto, não gera lucros -, é visto como um simples divertimento por sua alegria e pelo riso que provoca.

À ocupação desempenhada pelo adulto atribui-se um valor produtivo, demonstrando que ela é séria, enquanto aquela praticada pela criança - alegre e "improdutiva" - não tem nenhum valor.

Neste contexto, ser adulto significa ser sério, ser alguém voltado para o trabalho, mesmo porque o jogo no adulto ocorre em um momento de trégua a suas obrigações e sujeições, aos "tormentos" dos trabalhos diários.

A dissociação entre jogo e trabalho ocorre de modo muito semelhante àquela existente entre o adulto e a criança. Enquanto o adulto é visto como sério e comprometido, a criança é encarada como alegre e descomprometida. A oposição entre jogo e trabalho, hoje, é muito grande - brincar significa perder tempo, implica roubar do trabalho as energias e o tempo necessários para a sua realização.

Como esse preconceito está presente na sociedade, os professores são suas vítimas, o que impede a sua adoção na sala de aula. Incluem-se entre eles os docentes da Escola Pública, que parecem ignorar a importância de tal procedimento, quer pela falta de informação, quer por nunca terem brincado. Isso, porém, não ocorre com seus alunos, que possuem uma necessidade muito grande de ação.

A presença do preconceito pode ser observada em uma pesquisa realizada em 1990(3), envolvendo docentes da USP e da PUC/SP que trabalhavam com as disciplinas Didática e Prática de Ensino, no curso de Licenciatura. O objetivo do trabalho consistia em investigar até que ponto esses profissionais utilizavam o jogo enquanto procedimento didático-pedagógico em suas aulas. Partiu-se do pressuposto de que competia aos professores universitários uma reflexão sobre as técnicas de ensino-aprendizagem e a pertinência de seu uso. Dos trinta e dois sujeitos, vinte e um não empregavam qualquer técnica que não fosse a aula expositiva. Alguns professores chegaram a afirmar que "o brinquedo não é sério e há necessidade de se dar uma ênfase ao trabalho intelectual" (sic), pois segundo eles o conhecimento acadêmico já vem sistematizado, o que favorece a aprendizagem.

Aliada ao preconceito está a desinformação sobre o assunto; de fato, a ausência de fundamentação teórica a respeito constitui um grave obstáculo para a prática do jogo.

Jogar supõe riscos como qualquer outra inovação que se queira introduzir; isto justifica, em parte, a preocupação de alguns educadores em usar este procedimento, o que contribui para a utilização exaustiva das aulas expositivas, quando há um primado da abstração sobre a observação, a percepção e a emoção, condutas há muito esquecidas pela Escola.

O problema é muito sério porque, embora alguns docentes possam justificar a presença do preconceito pela ausência de informação, aqueles que tiveram algum contato com o assunto também preferem ignorá-lo, pois parecem adotar como modelos os procedimentos usuais de seus mestres. Aparentam desconhecer que o jogo é uma atividade natural do ser humano, pois antes de tornar-se *faber* ele já era lúdico, como muito bem mostrou HUIZINGA (1943) em sua obra.

O adulto do século XX, nas suas horas de descanso, procura o jogo para divertir-se, espairecer de sua fadiga, e, ainda que muitos não consigam perceber, alguns comportamentos do homem moderno não passam de atividades lúdicas disfarçadas.

3 Os resultados da pesquisa se encontram publicados em *Jogando, descobrindo, aprendendo...*, tese de doutoramento de M.A.B. CARNEIRO, ECA/USP, 1990.

Incluem-se neste caso certas atitudes femininas e/ou masculinas que são usadas comumente para atrair o(a) parceiro(a), como o namoro por exemplo.

Diante da resistência em relação ao jogo, será que o preconceito não passa pela questão da autoridade? Se ser adulto implica seriedade, e como o jogar não é encarado desta forma, será que, à medida que o homem utiliza o lúdico, deixaria de ser sério e perderia a sua autoridade? Seria essa uma desculpa para o professor descartar o jogo?

Para que o lúdico possa integrar as atividades desenvolvidas na Escola, não são suficientes o preparo e a aquiescência dos docentes; é preciso saber adequar os jogos aos conteúdos que estão sendo ministrados, e estes, por sua vez, serem pensados a partir dos interesses dos alunos. O jogo deve ser, portanto, muito bem planejado, para que não perca o seu verdadeiro valor enquanto facilitador da aprendizagem.

Os educadores devem estar atentos para o fato de que conhecer significa ir além daquilo que está mais próximo de cada um; implica captar todas as dimensões da realidade, de modo que o conhecimento seja mais amplo e mais global, pois o jogo é mais uma modalidade de trabalho que pode favorecer este processo.

O Jogo: Uma Saída

A Escola é hoje um local triste e enfadonho, onde nada de novo ocorre e, o que é pior, onde os alunos estão alijados de qualquer participação. Esta situação caótica é mais séria no caso do curso noturno, um verdadeiro desafio para qualquer profissional. É estranho que a Escola permaneça nesse marasmo, pois não há nada que a obrigue a continuar a ser um local desinteressante, triste e sério.

A transformação da Escola em um ambiente alegre e motivador depende de repensá-la, buscando algumas saídas, para que o seu trabalho seja realmente significativo.

É nesse contexto que apontamos para o jogo, como uma das saídas para o período noturno.

Que razões poderiam justificar o uso do jogo?

São inúmeros os motivos que poderiam estimular o educador a resgatar o lúdico na Escola.

Em primeiro lugar, porque essa é uma atividade natural e supõe as várias formas de convivência humana, pois o homem joga e sabe que joga. Jogar é função da vida; por meio do jogo o ser humano socializa-se, integra-se na sociedade e aprende a desempenhar os seus papéis.

Um exemplo dessa aprendizagem pode ser observado na descrição feita pelos irmãos Orlando e Cláudio VILLAS BOAS (1982) sobre o divertimento das crianças indígenas:

"(...) os indiozinhos de ambos os sexos criados e protegidos sem castigos e outras naturezas de repressões, sentindo-se livres e sem temores, são sempre alegres, expansivos e brincalhões. Nas aldeias, os meninos são sempre inquietos e de uma vivacidade excepcional, passando grande parte do dia numa agitação ininterrupta. Não se vê um só deles, mesmo entre os menores, que não traga consigo seus arquinhos e as respectivas flechas, de ponta romba ou pontiaguda, caprichosamente enfeitadas com penas de papagaio ou de outras aves de plumas coloridas(..)"⁴.

Essa aprendizagem natural ocorre com todos os seres humanos. O jogo é, portanto, uma atividade gratuita, produtora de prazer imediato e assimilada a partir da infância. Ele inicia-se com objetos oferecidos pela mãe à criança. É por meio dele que a criança se faz adulta, lida com símbolos, aprende. A importância do jogo transcende ao processo de socialização, pois, devido às fantasias imaginativas, o ser humano pode compensar, até certo ponto, as pressões vividas, as angústias e os desafios. Ele mostra como o homem ainda pequeno vê e constrói o mundo, expressa o que tem dificuldade de colocar em palavras.

O jogo tem, por assim dizer, "um poder mágico", devido às suas múltiplas funções - só a Escola é que não consegue ver isso.

A par das vantagens naturais oferecidas pelo ato de jogar, há, em segundo lugar, que se lembrar do seu inestimável valor para a aprendizagem. Qualquer jogo oferece grandes lições de aprendizagem. O seu uso pode, por exemplo, estar vinculado ao estabelecimento claro dos objetivos e a uma definição dos conteúdos, sem o que ele passa a ser uma atividade como qualquer outra, despojada de valor.

Aprender nada mais é do que reconhecer, processo este que ocorre graças à representação, ou seja, a um conjunto de regras em relação às quais o homem estabelece um sistema de códigos. Para representar, é preciso captar informações, interiorizá-las e transformá-las em códigos. A representação é o produto final desse processo que resulta na simbolização.

Para que um estudante possa participar de um "Jogo Dramático", onde estão sendo apresentados problemas decorrentes da industrialização e da urbanização, é indispensável que ele tenha captado e apreendido algumas informações para, depois, convertê-las em códigos, expressos com o corpo.

Há, porém, ainda, outras razões que demonstram a relação entre o jogo e a aprendizagem. A exploração é uma delas e, segundo BRUNER (1968), consiste em

(4) O. VILLAS BOAS et alii. O divertimento das crianças indígenas. In: P. SALLES OLIVEIRA. *Brinquedos artesanais e expressividade cultural*. São Paulo: SESC-Celazzer, 1982, p. 33-34.

aprender como as coisas se relacionam, impedindo a aquisição de conhecimentos isolados.

No caso da Matemática, por exemplo, de nada adianta o aluno conhecer as quatro operações fundamentais se não souber usá-las em suas experiências diárias. Explorar envolve compreensão, de tal modo que as idéias fiquem bem claras, favorecendo a elaboração e a testagem de hipóteses.

Em uma aula de Sociologia para o 2º Grau, quando o professor solicita aos alunos que procurem conceituar sociedade, usando como material intermediário os "Blocos Lógicos", realiza-se um jogo "simbólico", ao qual se pode recorrer para trabalhar conceitos. O produto desse trabalho é resultado da testagem de inúmeras hipóteses.

Semelhante processo também pode ser observado em uma aula de História, ao se propor o estudo de um determinado período, através da comparação de duas ou mais fotos, dentre muitas, que caracterizam uma determinada época de uma dada sociedade. A tarefa dos alunos consistirá em observar detalhadamente as diferenças e semelhanças encontradas nas figuras. Parte-se, nesse caso particular, de um exercício de percepção, segue-se para a categorização e desta para a associação. Isso demonstra como as idéias se organizam, acabando por permanecer apenas aquelas fundamentais, podendo, por isso mesmo, serem resgatadas a qualquer momento.

A garantia de idéias fundamentais é essencial, porque na realidade trabalhamos com conceitos, embora eles nunca sejam iguais aos modelos em todos os seus detalhes.

No exemplo dado em Sociologia, por mais que os alunos tentem representar uma determinada sociedade em todos os seus detalhes, estes nunca serão iguais ao modelo utilizado.

Organizar consiste em relacionar idéias, de modo a torná-las mais significativas, e isso contribui para o uso da inteligência na resolução de problemas, provando que os conhecimentos, ao contrário de estarem soltos, encontram-se associados entre si. Nesse caso, a aprendizagem é fruto de experiências anteriores.

A relação existente entre o conhecimento anterior e o atual evita o risco da memorização.

Dentre as inúmeras vantagens do jogo para a aprendizagem está a que permite lidar com diversas áreas de informação, a qualquer momento; é um processo ativo de aquisição do conhecimento, que demanda apropriação da informação e sua conseqüente transformação.

Quando um professor de Educação Física está trabalhando a conhecida brincadeira "Coelhinho Sai da Toca", não pode esquecer e deixar de explorar suas inúmeras informações: noções de conjunto, de base, das operações fundamentais, de espaço e tempo, bem como do uso adequado da linguagem.

É fazendo relações que o educando constrói o seu conhecimento; portanto, pode-se dizer que a atividade lúdica é, por excelência, a base da aprendizagem por descoberta.

O que é descoberta, senão um processo de criação e recriação que implica a posse do conhecimento?

Descobrir, portanto, não significa criar coisas novas, mas sim rearranjar aquelas que já existem. É nisto que se baseia o prazer do lúdico, pois supõe maneiras específicas de focalizar e interpretar fenômenos, sempre buscando significados, que se constroem a partir da compreensão. O ato criador se inicia com a percepção, mas vai além dela.

O jogo favorece a criação e a descoberta, pois, ainda que limitado por determinados parâmetros, permite a exploração do conhecimento dentro de pistas organizadas, evitando a margem de erros, o que poderia estar desviando a atenção. No "Jogo das Relações", que pode ser usado nas várias séries do 1º Grau, em Língua Portuguesa, para o enriquecimento do vocabulário, o primeiro participante diz uma palavra, e os demais devem falar outras, sempre estabelecendo relação com a que foi dita anteriormente. Tal associação pode ocorrer por diferenças e semelhanças. Uma modalidade dessa atividade poderia ser usada para o trabalho com sinônimos e antônimos.

No caso específico desse jogo, o participante que não observar a regra é eliminado exemplo típico de jogo que evita a dispersão.

Qualquer pessoa irá descobrir coisas por meio de atividades lúdicas; no entanto, quando estas ocorrem com a colocação de determinados limites, a aprendizagem é mais rápida.

Além das duas vantagens apresentadas pelo uso do jogo na Escola, deve-se lembrar que ele é um desafio, porque aguça a curiosidade, motivo intrínseco por excelência, despertando a atenção para algo obscuro ou não-determinado. Jogar favorece a concentração da atenção, esclarecendo aquilo que ainda está nebuloso. Nisso reside a terceira vantagem do lúdico.

O "Tan-Gran", um jogo composto por sete diferentes figuras geométricas, com as quais é possível montar figuras de animais e objetos em uma ampla variedade, pode ser utilizado no estudo de noções de probabilidade.

Há, ainda, na atividade lúdica, um poder combinatório tão grande que o educando se torna capaz de jogar, usando simultaneamente o pensamento e a linguagem através da comunicação, graças à relação estabelecida entre o agir e o pensar. Os jogos de mímica são um exemplo claro dessa realidade.

Finalmente, não se pode negar o prazer que advém da atividade de jogar, extremamente agradável.

É fundamental, pois, que o professor crie em sala de aula situações tais que os alunos possam jogar, favorecendo a descoberta e a aprendizagem.

O "Jogo Didático" e a Aprendizagem

Afirmamos anteriormente que o jogo é, por princípio, educativo e, ao mesmo tempo, de fundamental importância para a aprendizagem. Será, porém, que todo e qualquer jogo pode ser utilizado em sala de aula?

Costuma-se dizer que um jogo é um bom exercício educativo quando ele é um bom jogo, isto é, quando aviva a criatividade, produz interesse e provoca vontade de jogar. Porém, se é verdade que todos os jogos ensinam algo, não é forçosamente o conteúdo dos programas escolares. Mesmo sendo educativas, nem sempre as atividades lúdicas são didáticas; porém, como diz BOUSQUET (1986), "o que permite a aprendizagem é sempre lúdico"⁵.

O que caracteriza o "jogo didático", na realidade, é a sua finalidade básica: a aprendizagem. Ele é dirigido através da intervenção pedagógica, com o objetivo de minimizar as dificuldades dos alunos e de orientá-los ao estudo; está voltado, assim, para a aprendizagem de conteúdos específicos. É o que ocorre em um "Jogo de Bingo", constituído de cartelas que contêm dificuldades ortográficas apresentadas pelos alunos - à medida que o professor chama uma palavra, o aluno deve procurar em sua ficha o vocábulo cantado; vence o participante que completar cinco pontos em qualquer direção.

Quando os alunos recebem as cartelas, ficam atentos à palavra ditada pelo professor e, simultaneamente, às suas respectivas fichas, objetivando identificar nelas os vocábulos pronunciados.

Comportamento semelhante pode ser observado no "Jogo do Mico", usado nas séries finais do 1º Grau. Esta atividade é uma variação do "Mico" e, nesse caso em particular, os pares de cartas se completam indicando, de um lado, o sujeito e, de outro, a ação.

Nos dois exemplos, foram incentivadas a percepção, a classificação e a associação, tudo planejado pelo professor, com o objetivo específico de facilitar a aprendizagem de ortografia e de concordância verbal.

Da mesma forma, em um "Jogo Dramático", cada aluno assume o papel de um dos órgãos do aparelho circulatório, representando, a princípio, o movimento e a função de cada um deles isoladamente, para depois simbolizá-los em seu conjunto. A atividade se inicia com um "jogo de exercício"⁶, para transformar-se posteriormente em um "jogo simbólico"⁷, isto é, quando a ação de cada jogador ocorre sem a presença do objeto (órgão) a ser representado.

5 M.M. BOUSQUET Lo que incita a lugar y lo que incita a aprender. *Perspectivas*, v. 16, n. 4, p. 498, 1986.
6 e 7 Jogo de exercício" e "jogo simbólico" são termos usados por PIAGET em seus estudos sobre o desenvolvimento da inteligência nas crianças.

Nesse processo, a associação é complementada pela significação que envolve o simbolismo, característica principal do jogo humano.

Analisando o lúdico, MICHELET (1986) fez um alerta aos educadores, mostrando que dada a sua função didático-pedagógica, é importante utilizar o jogo na Escola. Embora isso não ocorra, pode-se dizer que os educadores há muito vêm-se preocupando com a questão, dentre os quais podemos citar SEGUIN, MONTESSORI, CLAPARÈDE, FROEBEL, DECROLY e FREINET

O alerta e a tentativa de alguns estudiosos em resgatar o uso do jogo na Escola ainda não foram suficientes para sensibilizar a maioria dos docentes. Na realidade, o preconceito vigente acaba obrigando a Escola a usar os procedimentos tradicionais, que caracterizam a sua "seriedade", impedindo a presença de qualquer trabalho mais inovador.

O "jogo didático" se assemelha a um *continuum*, pois vai de um extremo a outro do comportamento, ocupando sempre a função central, oferecendo algumas possibilidades de representação, de busca pessoal, de uso de diferentes materiais, dentre outras coisas. Ele é, acima de tudo, uma forma de trabalho; por isso tem razão CHATEAU (1987) ao afirmar que "quem diz jogo, diz ao mesmo tempo esforço e liberdade, e uma educação pelo jogo deve ser fonte de dificuldade física da mesma maneira que alegria moral"⁸.

A escolha do jogo pelo professor implica responsabilidade compartilhada com o educando, que exercita a sua inteligência, a socialização e a aquisição do conhecimento.

Para que isso venha a ocorrer, é fundamental que o professor remova preconceitos, seja capacitado e, mais do que isso, coloque-se no lugar do aluno, pensando como gostaria que os conteúdos tratados fossem ensinados. Essa troca de papéis faz parte do jogo de sensibilização do docente, para que possa refletir o que vem fazendo.

Daí se conclui que a atividade lúdica é interessante em qualquer período escolar, mas talvez seja no noturno que ela precisaria ser utilizada mais freqüentemente, como meio de sair do marasmo em que este tem-se encontrado.

Reflexões Finais

Na verdade, o jogo e o ensino sempre se mesclaram; a Escola é que procurou ignorar isso. O próprio A. EINSTEIN já dizia que a ciência é um jogo⁽⁹⁾.

Ignorar a importância do jogo significa ficar alheio à presença de novas tecnologias, em que o processo de informatização se coloca como fundamental e se estrutura com base no lúdico.

(8) J. CHATEAU. *O jogo e a criança*. São Paulo: Summus, 1987, p. 128.

(9) Citação feita por J.M. MORÁN, *Educação, meios de comunicação e conhecimento*, São Paulo, 1993, mimeo.

Computadores, *vídeo-games*, *mega-drives* estão aí em frente de qualquer pessoa, tenha ela ou não condições econômicas para adquirir seu próprio equipamento. Somente a Escola ignora este avanço. Há, até mesmo, casos em que os próprios alunos têm procurado superar as suas dificuldades ortográficas ou de cálculo com o auxílio desses instrumentos. Onde fica a Escola diante disso tudo?

Longe de se modernizar, de se abrir para o mundo, a Escola não tem feito nada, a não ser fechar-se sobre si mesma, envolvendo-se em uma redoma, enquanto tudo o que está à sua volta se transforma.

A passagem de uma visão plana do mundo para a forma arredondada e desta para as imagens móveis de fibras óticas observadas no universo produziu inúmeros saltos, que a Escola nunca conseguiu acompanhar e, pior, pelos quais nunca se interessou.

Novos paradigmas se colocam na sociedade atual e parece ser o conhecimento o mais importante deles, que pressupõe a idéia de totalidade. Diante desta nova sociedade, o homem não pode ser separado em partes; tem de ser encarado como um todo, e é esta a perspectiva que deve permear a Educação. Daí a necessidade de que os conteúdos sejam trabalhados integradamente, permitindo uma maior compreensão de questões especializadas.

A Escola precisa deixar de ser a grande balela que é. Não pode mais continuar ensinando fórmulas, obrigando à memorização de cálculos e a registros de regras ortográficas, sem o mínimo significado para o aluno. **Para essas funções vêm sendo criados sofisticados computadores, que depois de bem-programados desempenham perfeitamente essa tarefa. Ao ser humano cabe ir além disso, isto é, compete a ele ser imaginativo, criativo, inovador, e a Escola deve voltar-se para esse tipo de formação. Os novos alunos terão de aprender a aprender, pois deverão estar atentos para o mundo.**

O papel dos educadores deve ser repensado, e novas estratégias na formação desses profissionais devem ser previstas.

"Há que transformar a sala de aula num ambiente interativo facilitador da aprendizagem. Uma espécie de bolha no espaço-tempo que leve a classe a navegar pela história da humanidade, pelas galáxias e pelos mundos microscópicos, onde calcular e argumentar sejam as ferramentas de interação lúdica entre os alunos e seus objetivos de reflexão e de pesquisa."(10)

Essa nova visão de Educação exige novas alternativas de trabalho, que estejam vinculadas a um planejamento adequado dos conteúdos e dos objetivos, e estes por sua vez adequados à realidade dos alunos. Logo, a atividade lúdica, antes de ser um

¹⁰C. SEABRA, *Uma nova educação para uma nova era*. São Paulo: PUC, 1993. p. 3. mimeo.

fim em si mesma, deve ser cuidadosamente pensada enquanto meio para que sejam atingidas as metas traçadas.

Se o jogo assume um papel importante enquanto procedimento didático-pedagógico na Escola em geral, no período noturno é que ele deveria ser usado especialmente.

Dentre as vantagens oferecidas no noturno pelo uso do lúdico estão:

- o despertar de um maior interesse dos alunos pelos conteúdos, dada a atividade que desenvolve;
- o desenvolvimento do espírito reflexivo e crítico, graças ao estabelecimento e à testagem de hipóteses;
- a possibilidade de uso de várias formas de comunicação, decorrentes do processo de representação;
- o desenvolvimento de importantes funções mentais, tais como a percepção, a classificação, a análise, o julgamento e a associação;
- o aparecimento do sentimento do prazer em aprender; e
- a construção de uma Escola mais alegre, viva, criativa e, conseqüentemente, de melhor qualidade.

Deve-se salientar ainda que, diferentemente de outros recursos mais sofisticados, como a TV, o vídeo, o computador, os jogos não necessitam de nada ou quase nada para sua realização; o que importa em um trabalho como esse é apenas uma pequena dose de boa-vontade, acrescida de bom-senso e de uma pitada de competência e criatividade.

Bibliografia

- BENJAMIN, W. Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação. São Paulo: Summus, 1984.
- BETTELHEIM, B. *Uma vida para seu filho*. 11. ed. Rio de Janeiro: Campus, 1988.
- BOMTEMPO, E. *Psicologia do brinquedo: aspectos teóricos e metodológicos*. São Paulo: Nova Stella/EDUSP, 1986.
- BOUSQUET M.M. Lo que incita a jugar y lo que incita a aprender. *Perspectivas*, v. 16, n. 4, p. 497-507, 1986.
- BROUGÈRE, G. Les usages de la notion du jeu. In: . *Communication au colloque au jeu et jeux graphique dans l'album pour la jeunesse*. Paris: Juillet, 1988. p. 1-9.

- BRUNER, J. O processo *de educação*. São Paulo: Nacional, 1968.
- _____. Juego, pensamiento y lenguaje. *Perspectivas*, v.16, n. 1, p.79-85, 1986.
- CAILLOIS, R. *Teoria de los juegos*. Barcelona: Seix Barral, 1958.
- CARNEIRO, M.A.B. *Jogando, descobrindo, aprendendo... Tese* (Doutorado) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, 1990.
- _____. O jogo: um processo dialético. *Educação: Reflexão/Transformação*, PUC/SP, v.1, n.1, p. 73-79, 1992.
- CHATEAU, J. O jogo e a criança. São Paulo: [s.n.], 1987.
- HENRIOT J. Le jeu. Paris: Synonyme, 1983.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens*. Lisboa: Azar, 1943.
- MICHELET, A. El maestro y el juego. *Perspectivas*, v.16, n.1, p. 117-126, 1986.
- MORAN, J.M. Educação, meios *de comunicação* e conhecimento. São Paulo: PUC, 1993, mimeo.
- PIAGET, J. A formação *do símbolo* na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- ROSAMILHA, N. Psicologia do jogo e *aprendizagem infantil*. São Paulo: Pioneira, 1979.
- SALLES OLIVEIRA, P. *Brinquedos artesanais* e expressividade cultural. São Paulo: SESC, 1982.
- SEABRA, C. Uma nova *educação para* uma nova era. São Paulo: PUC, 1993. mimeo.
- VIAL, J. Jeu et *education: les ludothèques*. Paris: Presses Universitaires de France, 1981.